

(19) Japan Patent Office (JP)
(12) Official Gazette of Unexamined Utility Model Applications (U)

(11) Utility Model Application Publication Number: 62-166562
(43) Utility Model Application Publication Date: October 22, 1987

(51) Int. Cl. ⁴	Identification Code	Internal File Nos.
G 07 B 1/00		E-7347-3E
G 06 F 15/21	330	8219-5B
G 07 F 9/00	112	6727-3E

Request for Examination: Not Yet Requested (Total of [blank] Pages)

(54) Title of Utility Model: Meal Ticket Vending Machine

(21) Application Number: 61-54050

(22) Application Date: April 10, 1986

(72) Creator: Takanobu AOKI
Glory Kogyo Co. Ltd., 35 Shimoteno, Himeji-shi

(72) Creator: Toshihiko IWAZAWA
Glory Kogyo Co. Ltd., 35 Shimoteno, Himeji-shi

(71) Applicant: Glory Kogyo Co. Ltd., 35 Shimoteno, Himeji-shi

(74) Agent: Ura KABASAWA, Patent Attorney (and 3 others)

Specification (2)

1. Title of the Utility Model

Meal Ticket Vending Machine

2. Claim

A meal ticket vending machine, wherein meal tickets are sold for menu items selected within the price range of the inserted money by pressing menu selection buttons for the desired menu items, the various selection buttons being installed for predetermined menu items, and wherein the menu ticket vending machine comprises an actual account memory for storing the menu item names and prices for each account number corresponding to the installed selection buttons, a virtual account memory for storing the menu item names and prices for each account number not being used and not corresponding to the selection buttons in the actual account memory, a numerical value input means able to input numerical value data for the account numbers, an exchange account memory for storing account numbers entered using the numerical value input means to be exchanged between the actual account memory and the virtual account memory, and a control means for changing the menu item and price corresponding to the indicated account number in the actual account memory and the menu item and price corresponding to the indicated account number in the virtual account memory based on the memory content of the exchange account memory.

3. Detailed Description of the Utility Model

(Purpose of the Utility Model)

(Industrial Field of Application)

The present utility model relates to a meal ticket vending machine for selling meal tickets for menu items selected within the price range of the inserted money.

(Prior Art)

In a meal ticket vending machine, meal tickets are sold for menu items selected within the price range of the inserted money (including credit cards, etc.) by pressing menu selection buttons for the desired menu items. Here, the various selection buttons are installed for predetermined menu items.

In a meal ticket vending machine, the menu item names and prices corresponding to the various selection buttons are stored in memory.

/3

When the menu items are changed due to a change in season etc., the menu items stored in the memory have to be changed. When a menu item is changed, a code has to be inputted using a ten-key pad. The menu item name and price for each selection button to be changed has to be entered one character at a time to create a sequence of characters or numbers.

(Problem Solved by the Utility Model)

When menu items are to be changed in a meal ticket vending machine of the prior art, the menu item name and price for each selection button to be changed has to be entered one character at a time to create a sequence of characters or numbers. This is difficult and time-consuming. It is difficult to erase and re-enter the data to be stored for the changed menu item, to change menu items from scratch, and to update menu items from scratch.

/4

In light of this situation, the purpose of the present utility model is to provide a meal ticket vending machine in which menu items are easy to change and in which menu items that have been changed can be stored.

(Constitution of the Utility Model)

(Means of Solving the Problem)

The present utility model is a meal ticket vending machine, wherein meal tickets are sold for menu items selected within the price range of the inserted money by pressing menu selection buttons for the desired menu items, the various selection buttons being installed for predetermined menu items, and wherein the menu ticket vending machine comprises an actual account memory 5 for storing the menu item names and prices for each account number corresponding to the installed selection buttons, a virtual account memory 6 for storing the menu item names and prices for each account number not being used and not corresponding to the selection buttons in the actual account memory 5, a numerical value input means 12 able to input numerical value data for the account numbers, an exchange account memory 7 for storing account numbers entered using the numerical value input means 12 to be exchanged between the actual account memory 5 and the virtual account memory 6,

/5

and a control means 1 for changing the menu item and price corresponding to the indicated account number in the actual account memory 5 and the menu item and price corresponding to the indicated account number in the virtual account memory based on the memory content of the exchange account memory 7.

(Operation)

In the meal ticket vending machine of the present utility model, menu item and price data is stored for each account number in the actual account memory and the virtual account memory. Once the account number data to be exchanged between the actual account memory and the virtual account memory has been entered into the exchange account memory, any indicated account number data in the actual account memory can be exchanged for any indicated account number data in the virtual account memory.

(Working Example)

The following is an explanation of the configuration of a working example of the present utility model with reference to the drawings.

In FIG 1, 1 is the control unit for controlling the entire meal ticket vending machine. This control unit 1 is connected to the vending control unit 2, the memory unit 3 and the ticket issuing unit 4.

/6

The vending control unit 2 controls the vending of meal tickets for menu items that have been selected within the price range of the inserted money (including credit cards, etc.). For example, data for the menu item corresponding to the pressed selection button among thirty available selection buttons is called up from the memory unit 3, and a meal ticket for the menu item is issued by the ticket issuing unit 4.

As shown in FIG 2, the memory unit 3 has an actual account memory 5 for storing the menu items and prices for account numbers 1 through 30 corresponding to the thirty selection buttons used to issue tickets, and a virtual account memory 6 for storing the menu items and prices for account numbers 41 through 50 not used to issue tickets. The menu items and prices for the account numbers stored in memory 5 and memory 6 can be changed. As shown in FIG 3, the memory unit 3 also has an exchange account memory 7. This exchange account memory 7 has a buffer memory BUF for storing memory items and prices, and memory A and memory B for storing the various account numbers.

/7

The ticket issuing unit 4 takes the menu item and price data for the account number selected from the actual account memory 5 in the memory unit 3 based on the vending control unit 2, prints the data on a thermal paper roll using a thermal printer, and cuts the paper to issue a meal ticket.

The control unit 1 is connected to a display unit 8, keys 9, 10, 11, and a numerical value data input unit 12.

The display unit 8 displays the contents of the memory unit 3 using a means such as a LED or liquid crystals.

The account detail display key 9 is used to display the details of the account numbers in the actual account memory 5 in the memory unit 3 on the display unit 8 in numerical order.

The account data changing key 10 is used to switch account data in the actual account memory 5 and the virtual account memory 6 in the memory unit 3.

The equal key 11 is used to confirm an exchange between the actual account memory 5 and the virtual account memory 6. Account detail displays 1-9 can be used to scroll through the account numbers displayed on the display unit 8.

The numerical value data input unit 12 is a numerical value input means such as a ten-key pad used to enter numerical value data such as account numbers.

/8

The control unit 1, the memory unit 3, the display unit 8, the keys 9, 10, 11, and the numerical value input unit 12 are incorporated into a control panel used by management.

The following is an explanation of the operations performed by this working example.

In the ticket issuing operation performed by the meal ticket vending machine, money in the form of paper money, coins or a credit card is inserted into the meal ticket vending machine. When a selection button for a menu item within the price range of the inserted money has been pressed, the data for the account number 2 in the memory unit 3 corresponding to the selection button (udon ... ¥450) is called up, the data for this account number 2 (udon ... ¥450) is printed by the ticket issuing unit 4, and a ticket is issued. If the amount of money inserted is greater than the price of the selected menu item, change is dispensed.

The menu item switching operation will now be explained with reference to the flowchart in FIG 4.

/9

In this example, cold soba in account number 4 of the actual account memory 5 and donburi in account number 41 of the virtual account memory 6 are to be exchanged. The manager presses the account data change key 10 to indicate an account change (Step 1). When account number 41 has been entered using the numerical value data input unit 12 (Step 2), account number 41 is stored in memory A of the exchange account memory 7 (Step 3). (At this time, account number 41 is displayed on the display unit 8.) The device determines whether the entered account number 41 is an account number in the virtual account memory 6 (Step 4). If an entry error has occurred or an account number in the actual account memory 5 has been entered, the process returns to Step 2 and the device waits for an account number to be entered.

When it has been determined in Step 4 that the entered account number 41 is an account number in the virtual account memory 6, account number 4 in the actual account memory 5 is entered (Step 5). At this time, account number 4 is stored in memory B of the exchange account memory 7 (Step 6). (Account number 4 is simultaneously displayed on the display unit 8.) The device determines whether the entered account number 4 is an account number in the actual account memory 5 (Step 7). If an entry error has occurred or an account number in the virtual account memory 6 has been entered, the process returns to Step 5 and the device waits for an account number to be entered.

/10

After the device has determined that the account number 4 entered in Step 7 is an account number in the actual account memory 5, the manager confirms the switching of account numbers 4 and 41 displayed on the display unit 8 by pressing the equal key 11 (Step 8). The data for account number 4 in the actual account memory 5 (cold soba ... ¥350) is moved to the buffer memory BUF (Step 9), the data for account number 41 in the virtual account memory 6 (donburi ... ¥650) is moved to account number 4 in the actual account memory 5 (Step 10), and the data in the buffer memory BUF (cold soba ... ¥350) is moved to account number 41 in the virtual account memory 6 (Step 11). The new data stored in account number 4 of the actual account memory 5 (donburi ... ¥650) is then confirmed by having the ticket issuing unit 4 print a meal ticket (Step 12). The process then returns to Step 1.

/11

After the data for the indicated account number in the actual account memory 5 has been moved to the buffer memory 5, the data for the indicated account number in the virtual account memory 6 is moved to the buffer memory BUF. The switched data is not erased, but moved to the virtual account memory 6. As a result, it can be reused when the data is changed again.

The manager can press the account detail display key 9 to confirm the data in the actual account memory 5 and the virtual account memory 6 (Step 13). The data in account number 1 is called up and displayed on the display unit (Steps 14, 15). After confirming display of this account number, the manager can use the equal key 11 to scroll down to the other account numbers in numerical order (Step 16). The data for the account number equal to the account number displayed on the display unit 8 plus one is called up (Step 17). The data is displayed in Step 18, and the process returns to Step 15. In Step 18, the device determines whether the account number is number 51. If not, the process returns to Step 15. If the account number is number 15, the process returns to Step 14 and the display begins again with account number 1. The account display mode ends when the manager stops the operation.

/12

In this working example, the account number in the actual account memory 5 is entered after the account number in the virtual account memory 6 during the account change operation. However, the account number in the virtual account memory 6 can be entered after the account number in the actual account memory 5 in another working example of the present utility model.

In this working example, the account number indicated in the actual account memory 5 is moved to the buffer memory BUF. However, the account number indicated in the virtual account memory 6 can be moved to the buffer memory BUF in another working example of the present utility model.

In this working example, the account numbers in the actual account memory 5 are numbered 1-30, and the account numbers in the virtual account memory 6 are numbered 41-50. However, the actual account memory 50 can have any number of accounts corresponding to the number of selection buttons, and the virtual account memory 6 can have any number of accounts that are needed for switching purposes.

(Effect of the Utility Model)

/13

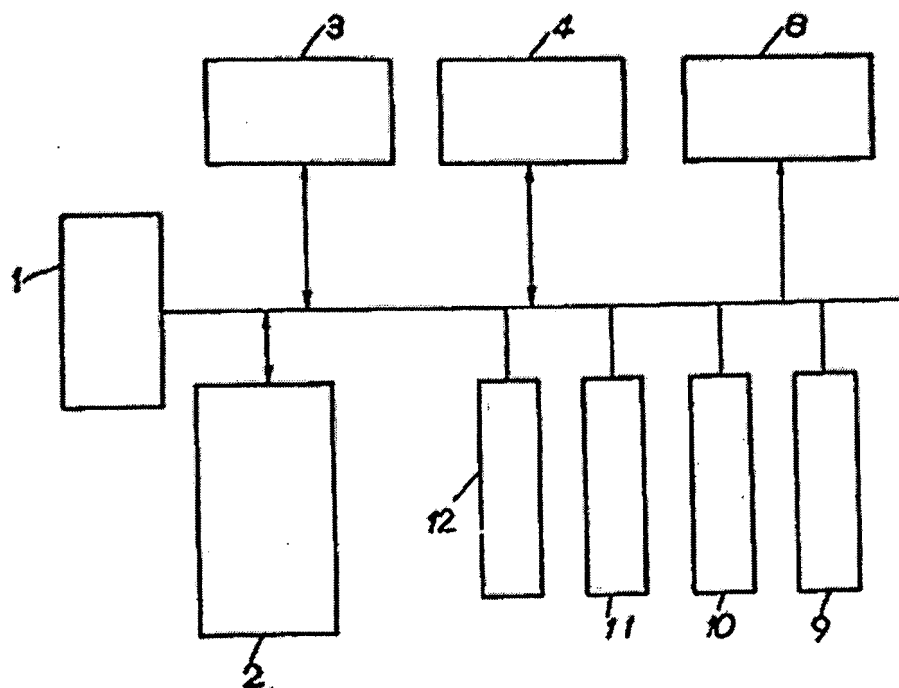
In the meal ticket vending machine of the present utility model, menu item and price data is stored for each account number in the actual account memory and the virtual account memory. Once the account number data to be exchanged between the actual account memory and the virtual account memory has been entered into the exchange account memory, any indicated account number data in the actual account memory can be exchanged for any indicated account number data in the virtual account memory. Changes can be made by simply indicating the account numbers, and data for account numbers that have been changed is not erased but stored in the virtual account memory. As a result, it can be reused when the data is changed again.

4. Brief Explanation of the Drawings

FIG 1 is a configurational diagram of the meal ticket vending machine in a working example of the present utility model. FIG 2 is a memory map of the actual account memory and virtual account memory. FIG 3 is a memory map of the exchange account memory. FIG 4 is a flowchart of the menu change action.

1 ... Control Unit or Control Means, 5 ... Actual Account Memory, 6 ... Virtual Account Memory, 7 ... Exchange Account Memory, 12 ... Numerical Value Input Unit or Numerical Value Input Means

FIG 1



- 1 ... Control Unit or Control Means
- 2 ... Vending Control Unit
- 3 ... Memory Unit
- 4 ... Ticket Discharge Unit
- 5 ... Actual Account Memory
- 8 ... Display Unit
- 9 ... Account Detail Display Key
- 10 ... Account Data Change Key
- 11 ... Equal Key
- 12 ... Numerical Value Input Unit or Numerical Value Input Means

Applicant: Glory Co. Ltd

Agent: Ura KABASAWA, Patent Attorney (and 3 others)

FIG 2

	Account No.	Menu	Price
5	1	Curry	500
	2	Udon	450
	3	Zaru Soba	450
	4	Cold Soba	350
	
	30	Set Meal A	900
6	41	Donburi	650
	42	Milkshake	450
	43	Reimen	750
	
	50	Fried Udon	700

5 ... Actual Account Memory

6 ... Virtual Account Memory

FIG 3

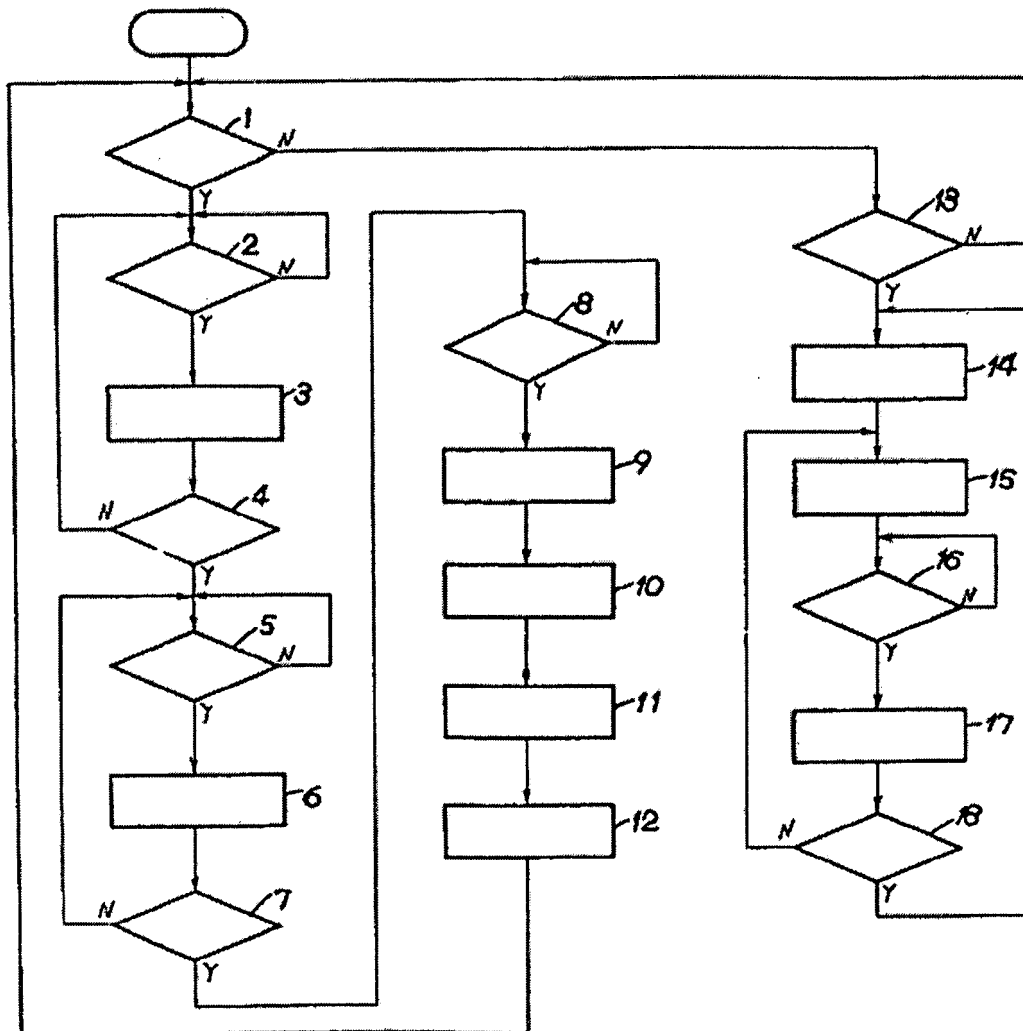
7	BUF		
	A		
	B		

7 ... Exchange Account Memory

Applicant: Glory Co. Ltd

Agent: Ura KABASAWA, Patent Attorney (and 3 others)

FIG 4



Control

- 1 ... Account Change Indicated?
- 2 ... Account Number Inputted?
- 3 ... Store in Memory A
- 4 ... Virtual Account?
- 5 ... Account Number Inputted?
- 6 ... Store in Memory B
- 7 ... Actual Account?
- 8 ... Equal Key ON?
- 9 ... Shift Indicated Actual Account Data to BUF

10 ... Shift Indicated Virtual Account Data to Indicated Actual Account
11 ... Shift BUF Data to Virtual Account
12 ... Print Shifted Indicated Actual Account Data
13 ... Account Displayed?
14 ... $DISP = 1$
15 ... Display Account Data
16 ... Equal Key ON?
17 ... $DISP = DISP + 1$
18 ... $DISP = 51?$

Applicant: Glory Co. Ltd

Agent: Ura KABASAWA, Patent Attorney (and 3 others)

Meal-Ticket Vending Machine

2. Scope of Claim for Utility Model Registration

A meal-ticket vending machine having a selection button corresponding to each of the predetermined menus, and comprised in such a way as to sell meal tickets according to the menu selected within the price range of the inserted currencies by pressing the selection button for the desired menu; wherein:

[Said] meal-ticket vending machine, being characterized by being provided with:

An actual account memory that stores the name and the price of menu, etc., for every account number, respectively, corresponding to said multiple selection buttons;

A dummy account memory that is provided separately from the actual account memory, and that stores the names and prices of unused menus, etc., for every account number without corresponding to the above-mentioned selection buttons;

A numerical-value input means that can input numeric data such as an account number;

An exchange account memory that stores the account number input through said numerical-value input means for conversion between the actual account memory and the dummy account memory; and

A control means that switches the names and prices of unused menus, etc., corresponding to the account number of the actual account memory that was specified based on the content of the exchange account memory, and the names and prices of unused menus, etc., corresponding to the account number in a specified dummy account memory.

明 細 書 (2)

1. 考案の名称

食券販売機

2. 実用新案登録請求の範囲

予め決められたメニューに対応して各々選択ボタンが設けられ希望するメニューの選択ボタンを押すことにより投入された貨幣類の価格内で選択したメニューの食券を販売してなる食券販売機において、

上記複数個設けられている選択ボタンに各々対応した口座番号毎にメニュー名、価格等を記憶する実口座メモリと、

この実口座メモリとは別に上記選択ボタンに対応せずに使用されていないメニュー名、価格等を口座番号毎に記憶する架空口座メモリと、

口座番号等の数値データを入力することができる数値入力手段と、

実口座メモリと架空口座メモリとの間で交換すべき上記数値入力手段より入力された口座番号を記憶する交換口座メモリと、



この交換口座メモリの記憶内容に基づき指定された実口座メモリの口座番号に対応するメニュー名、価格等と指定された架空口座メモリの口座番号に対応するメニュー名、価格等とを入れ変える制御手段と

を設けたことを特徴とする食券販売機。

3. 考案の詳細な説明

(考案の目的)

(産業上の利用分野)

本考案は、投入された硬貨類の価格内で選択されたメニューの食券を販売する食券販売機に関する。

(従来 of 技術)

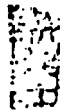
食券販売機は、予め決められたメニューに対応して各々選択ボタンが設けられ、そして、希望するメニューの選択ボタンを押すことにより投入された貨幣類(クレジットカードも含む)の価格内で選択したメニューの食券を販売している。

この食券販売機では、複数個設けられた選択ボタンに各々対応してメニュー名、価格等をメモ

りが記憶しているが、季節変化に伴うメニューの変更等により、そのメモリに記憶されているメニューを入替える必要が生じる。このメニューの入替えは、テンキーによるコード入力で、変更する選択ボタンに対応したメモリに対して、新しく変更するメニュー名、価格等を文字内容、文字の大きさおよび文字の配列等を考慮して1字1字打ち直すようになっていた。

(考 案 が 解 決 し よ う と す る 問 題 点)

従来の食券販売機では、メニューの入替えをする場合、新しく変更するメニュー名、価格等を文字内容、文字の大きさ、文字の配置等いろいろ考えて1字1字テンキーで入力しなければならず、手間を要するとともに非常に時間がかかっていた。しかも、その入替えしたメモリに記憶されていた前のデータが入替えをすると消去されてしまうため、再び、其のメニューに入替える場合、また最初から入力しなければならず、そして、最初からメニューを設定し直すには、上述のように困難な問題が生じる。

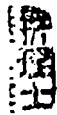


本考案は上述のような点に鑑みなされたもので、メニューの入替えを容易にし、入替えられたメニューの保存を可能とした食券販売機を提供することを目的とするものである。

(考案の構成)

(問題点を解決するための手段)

本考案は、予め決められたメニューに対応して各々選択ボタンが設けられ希望するメニューの選択ボタンを押すことにより投入された貨幣類の価格内で選択したメニューの食券を販売してなる食券販売機において、上記複数個設けられている選択ボタンに各々対応した口座番号毎にメニュー名、価格等を記憶する実口座メモリ5と、この実口座メモリ5とは別に上記選択ボタンに対応せずに使用されていないメニュー名、価格等を口座番号毎に記憶する架空口座メモリ6と、口座番号等の数値データを入力することができる数値入力手段12と、実口座メモリ5と架空口座メモリ6との間で交換すべき上記数値入力手段12より入力された口座番号を記憶する交換口座メモリ7と、この



交換口座メモリ7の記憶内容に基づき指定された実口座メモリ5の口座番号に対応するメニュー名、価格等と指定された架空口座メモリ6の口座番号に対応するメニュー名、価格等とを入れ変える制御手段1とを設けたものである。

(作用)

本考案の食券販売機は、実口座メモリと架空口座メモリの口座番号毎にメニュー、価格等のデータを記憶させ、そして、実口座メモリと架空口座メモリとの間で交換すべき口座番号のデータを交換口座メモリに一旦記憶させてから、実口座メモリの指定口座番号のデータと架空口座メモリの指定口座番号のデータとを入れ替えるようにしたものである。

(実施例)

以下、本考案の一実施例の構成を図面を参照して説明する。

第1図において、1は食券販売機全体の制御を行なう制御部で、この制御部1には、販売制御部2、記憶部3、発券部4が接続されている。

特
許
公
報

販売制御部 2 は、硬貨類（カードを含む）の投入に基づいて、その投入された硬貨類の価格内で選択されたメニューの食券の販売を制御するもので、例えば 30 個の選択ボタンの中から選択された選択ボタンに対応するメニューのデータを記憶部 3 から呼出して、そのメニューの食券を発券部 4 で発行させる。

記憶部 3 は、第 2 図に示すように、30 個の選択ボタンに各々対応し発券に使用される口座番号 1 ～ 30 毎にメニューおよび価格を記憶する実口座メモリ 5 と、発券に使用されない口座番号 41 ～ 50 番号にメニューおよび価格を記憶する架空口座メモリ 6 を有し、これらメモリ 5、6 は、各口座番号に対応するメニューおよび価格の記憶を変更することができる。さらに、この記憶部 3 は、第 3 図に示すように、交換口座メモリ 7 を有し、この交換口座メモリ 7 は、メニューおよび価格を記憶するプアッフアメモリ BUF、口座番号をそれぞれ記憶するメモリ A、B を備えている。

発券部 4 は、販売制御部 2 に基づいて記憶部

3の実口座メモリ5の選択された口座番号にあるメニューおよび価格のデータを例えばサーマルプリンタで感熱ロール紙に印字してカッタで切断した食券を発行する。

また、制御部1には、表示部8、各種キー9、10、11、数値データ入力部12が接続されている。

表示部8は、記憶部3の記憶内容を例えばLEDや液晶等の手段によって表示する。

口座内容表示キー9は、記憶部3の口座番号に対応するメモリ内容を口座番号順に表示部8に表示させるための表示指定をする。

口座データ変更キー10は、記憶部3の実口座メモリ5と架空口座メモリ6の口座データを入替えるための変更指定をする。

イコールキー11は、実口座メモリ5と架空口座メモリ6との入替えの承認指定、口座内容表示キー9の指定により表示部8に表示されている口座番号の順送り指定をする。

数値データ入力部12は、口座番号等の数値データを入力することができる例えばテンキー等の



数値入力手段からなる。

なお、制御部 1、記憶部 3、表示部 8、各キ
ー 9、10、11、数値データ入力部 12は管理人のみ
操作できる管理操作装置内に組込まれている。

次に、本実施例の作用を説明する。

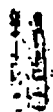
食券販売機における発券動作は、硬貨、紙幣
あるいはクレジットカード等の貨幣類が食券販売
機に投入され、その投入された貨幣類の価格内で
メニューの選択ボタン例えばうどんの選択ボタン
が押されると、その選択ボタンに対応した記憶部
3の口座番号2番のデータ（うどん、450円）
が呼出されて、発券部4にてその口座番号2番の
データ（うどん、450円）を印字した食券が発
行される。なお、選択されたメニューの価格より
も多く貨幣が投入されている場合には釣銭を投出
する。

次に、メニューの入替え作用を第4図のフロ
ーチャートに基づいて説明する。

実口座メモリ5の口座番号4番の冷しそばと
架空口座メモリ6の口座番号41番の親子丼とを

入替える。管理人により口座データ変更キー10が押されて口座変更指定がなされ（ステップ①）、数値データ入力部12により口座番号41番が入力されると（ステップ②）、交換口座メモリ7のメモリAにその口座番号41番を記憶（同時に表示部8で口座番号41番を表示）し（ステップ③）、その入力された口座番号41番が架空口座メモリ6の口座番号か否か判定し（ステップ④）、入力ミスや実口座メモリ5の口座番号を先に入力した場合には、再びステップ②に戻って口座番号の入力に待機する。

ステップ④で入力された口座番号41番が架空口座メモリ6の口座番号であると判定され、続いて、実口座メモリ5の口座番号4番が入力されると（ステップ⑤）、交換口座メモリ7のメモリBにその口座番号4番を記憶（同時に表示部8で口座番号4番を表示）し（ステップ⑥）、その入力された口座番号4番が実口座メモリ5の口座番号か否か判定し（ステップ⑦）、入力ミスや架空口座メモリ6の口座番号を入力した場合には、再



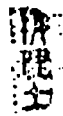
びステップ⑨に戻って口座番号の入力に待機する。

ステップ⑦で入力された口座番号4番が実口座メモリ5の口座番号であると判定された後、表示部8に表示された各口座番号41番、4番を確認した管理人による入替え承認のためのイコールキー11が押されると（ステップ⑧）、ファッファメモリBUFに実口座メモリ5の指定口座番号4番のデータ（冷しそば、350円）を移し（ステップ⑨）、続いて、架空口座メモリ6の指定口座番号41番のデータ（親子丼、650円）を実口座メモリ5の指定口座番号4番に移し（ステップ⑩）、さらに、ファッファメモリBUFに移したデータ（冷しそば、350円）を架空口座メモリ6の指定口座番号41番に移す（ステップ⑪）。そして、データ（親子丼、650円）が移された実口座メモリ5の口座番号4番の記憶データに基づいて発券部4で印字してデータ入替えを確認し（ステップ⑫）、ステップ①に戻る。

このように、ファッファメモリBUFに実口座メモリ5の指定口座番号のデータを一旦移してか

ら、架空口座メモリ6の指定口座番号のデータを移し、続いて、ブアッファメモリBUFに移されたデータを架空口座メモリ6の指定口座番号に移すようにし、入替えられるデータの内容を消去せずに架空口座メモリ6に移して記憶しておくことにより、再び入替えをする際に再使用することができる。

また、実口座メモリ5および架空口座メモリ6のデータを確認するために管理人により口座内容表示キー9が押されて口座表示指定がなされると(ステップ⑩)、口座番号1番のデータを呼出して表示部8に表示する(ステップ⑪、⑫)。そして、その表示を確認した後、管理人により口座番号の順送りのためにイコールキー11が押されると(ステップ⑬)、その表示部8に表示した口座番号に+1した口座番号のデータを呼出し(ステップ⑭)、次のステップ⑮を経てステップ⑯に戻りデータを表示する。そのステップ⑯では、その口座番号が51番になったか判定して、なっていないならばステップ⑮に戻り、また、51番になっ



たらステップ⑩に戻ってもう一度最初の口座番号
1番から表示する。なお、この口座表示モードは、
管理人による停止操作によって停止される。

なお、上記実施例では、口座変更指定時に、
架空口座メモリ6の口座番号に続いて実口座メモ
リ5の口座番号を入力するようにしていたが、実
口座メモリ5の口座番号に続いて架空口座メモリ
6の口座番号を入力するようにしてもよい。

また、上記実施例では、プアッフアメモリ
BUFに実口座メモリ5の指定口座番号を移すよう
にしていたが、架空口座メモリ6の指定口座番号
をプアッフアメモリBUFを移すようにしてもよい。

さらに、上記実施例では、実口座メモリ5の
口座番号を1～30番とし、架空口座メモリ6の
口座番号を41～50番としたが、実口座メモリ
5は選択ボタンに対応して設け、架空口座メモリ
6は入替えの必要数に応じて設けるようにする。

(考案の効果)

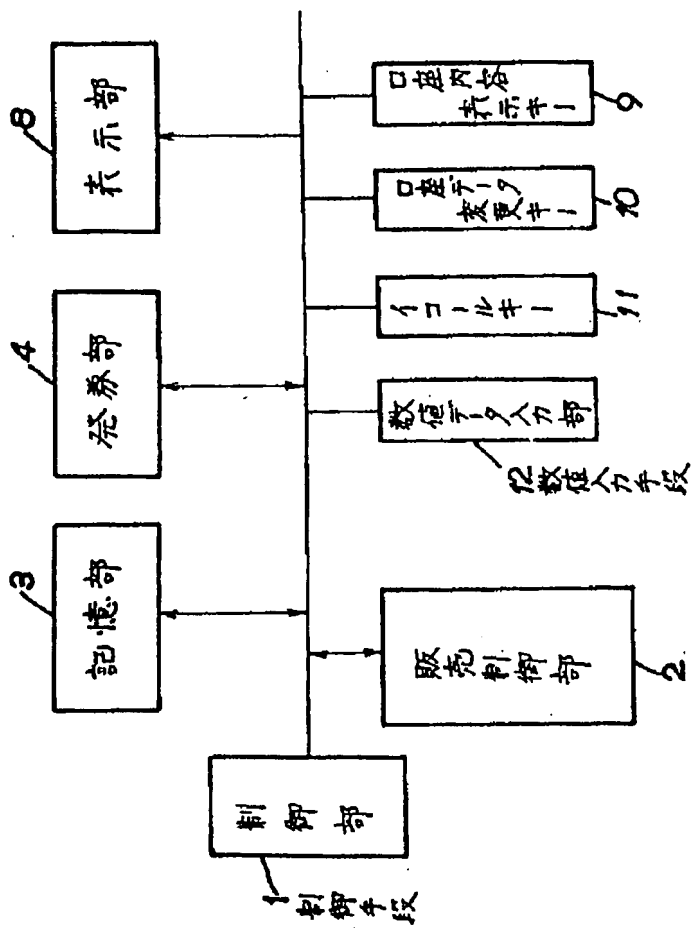
本考案によれば、実口座メモリと架空口座メ
モリの口座番号毎にメニュー、価格等のデータを

記憶させ、そして、実口座メモリと架空口座メモリとの間で交換すべき口座番号のデータを交換口座メモリに一旦記憶させてから、実口座メモリの指定口座番号のデータと架空口座メモリの指定口座番号のデータとを入替えるようにしたので、口座番号を指定するだけで容易に入替えすることができ、しかも、入替えした口座番号のデータは消去されずに架空口座メモリに記憶されるため、再び入替えをする際に再利用することができる。

4. 図面の簡単な説明

第1図は本考案の食券販売機の一実施例を示す構成図、第2図はその実口座メモリおよび架空口座メモリのメモリマップ図、第3図はその交換口座メモリのメモリマップ図、第4図はそのメニュー入替え作用を示すフローチャート図である。

1・・・制御手段としての制御部、5・・・実口座メモリ、6・・・架空口座メモリ、7・・・交換口座メモリ、12・・・数値入力手段としての数値データ入力部。



第1図

7118

知床建設株式会社 グローリー工業株式会社
代理人 樺澤 義 永

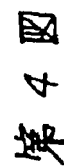
5 実ロ座メモリ	座番号	メニュー	価格
	1	カレー	500
	2	うどん	450
	3	ざるそば	450
	4	冷レそば	350
6 空ロ座メモリ	
	30	A 定食	900
	41	親子丼	650
	42	ミルクフラッペ	450
	43	冷 麺	750
	
	50	鍋焼うどん	700

第 2 図

7 交換ロ座メモリ	BUF		
	A		
	B		

第 3 図

709
 特許登録出願人 グローリー工業株式会社
 代理人 樺澤 義 水 36



710
大井物産株式会社
代表 理事 澤 真 水 35
大井物産株式会社